REEDEREI

von Martin Wölk

Reederei ist ein Spiel für ein bis vier Spieler. Ziel ist es, die Gegner im harten Konkurrenzkampf, der auf den sieben Weltmeeren die Romantik abgelöst hat, die Oberhand zu erringen und zu behalten.

Reederei ist ein Gesellschaftsspiel, das schon nach kurzem Spiel den erzielten Erfolg zeigt. Ohne großen Aufwand ziehen Sie in das Büro eines Reeders in einem der großen Häfen dieser Welt, um von dort den Handel in der ganzen Welt zu beeinflussen. Kein Spiel gleicht dem anderen, da neben der Konkurrenz der Gegner vor allem auch die Entwicklung des Weltmarktes entscheidenden Einfluß auf Ihr Handeln nimmt.

Eine Runde "dauert" drei Monate. Ihre Firma wurde im Januar 1988 gegründet...

Ein paar Tips

Es ist garnicht so einfach, sich als Reeder zu bewähren. Es ist aber auch nicht so schwierig, wie es zu Anfang scheint. Schon nach kurzer Zeit werden Sie die Routen sicher setzen.

Lassen Sie - vor allem zu Anfang - keine Frachtangebote aus.

Setzen Sie die Routen möglichst kurz, damit die Kosten für die Fahrt möglichst niedrig gehalten werden.

Versuchen Sie die Häfen, die Ihre Konkurrenten anlaufen zu meiden. Bei einem Warenüberangebot sinken die Preise.

Vergrößern Sie nur vorsichtig Ihre Flotte. Viele Schiffe bedeuten viel gebundenes Kapital, hohe Kosten für Ladungen und Wartung.

Reederei
Spielidee, Programmierung C64 und Amiga: Martin Wölk
Konvertierung ST: Uwe Damm
Graphik: Thomas Heimen
Handbuch: Harald Uenzelmann
Produktion: Ralf Glau, Harald Uenzelmann
Copyright (C) 1990 United Software GmbH

Schiffsauktion

Günstiger als ein Neubau ist oft ein gebrauchtes Schiff in gutem Zustand. Und ausgediente Schiffe der einen Reederei sind oft die Schiffe, die in einer anderen fehlen. Doch nur wer bereits mehr als ein Schiff hat, darf ein Schiff in den Auktionen anbieten. Der aktive Spieler bietet ein Schiff an. Die passiven Spieler können Gebote machen.

Beim C64 Stehen dafür die Tasten <PFEIL LINKS>, <LEERTASTE> und <F7> in der Reihenfolge der passiven Spieler zur Verfügung. Der Verkäufer bestätigt das Gebot mit dem Feuerknopf.

Bei ST und Amiga wird der entsprechende Spieler angeklickt. Der Verkäufer sollte also die Kontrolle über die Mouse behalten und die Gebote der anderen Spieler entgegen nehmen.

Zugende

Alles bedacht? Nichts vergessen? Dann übergeben Sie die Kontrolle an den nächsten Spieler.

Ab der zweiten Runde wird für jeden Spieler ein genaues Zwischenergebnis ausgegeben, in der alle Einnahmen und Ausgaben verrechnet werden. Sie werden sich schnell an große Zahlen und Summen gewöhnen,

Ladeanweisung

Atari ST: Legen Sie die Programm-Diskette in Laufwerk A, öffnen Sie das Directory und klicken Sie das Icon REEDEREI.PRG doppelt an.
Sie kontrollieren alle Funktionen mit der Mouse, der linke Mouse-Taster bestätigt die Eingabe.

Amiga: Legen Sie die Programm-Diskette anstatt der Workbench in das Laufwerk DF0.
Sie kontrollieren das Spiel mit der Mouse und bestätigen mit dem linken Mouse-Taster.

C64: Legen Sie die Programm-Diskette in das Laufwerk und starten Sie das Programm mit dem Befehl LOAD"*",8,1 <RETURN>.
Alle Funktionen werden mit dem Joystick (Port #2) kontrolliert und mit dem Feuerknopf bestätigt.

Spielstart

Nachdem das Programm geladen ist, müssen zuerst die Namen der Mitspieler und deren Reedereien eingegeben werden. Freie Plätze werden einfach mit Return übersprungen.

Danach wählen Sie die gewünschte Spielstufe, die vor allem auch Einfluß auf die Qualität Ihres Wirtschaftsberaters hat. Je besser der Kaufmann selber ist, desto weniger wird er sich auf - teure - Experten verlassen. Mit zunehmender Spielstufe verzichtet der Reeder also auf Aussagen von außen.

Das Hauptmenü

Die Karte

Ihr Geschäft ist der Transport. Nachdem Sie Ihre Firma gegründet und sich im Markt bekannt gemacht haben, werden Ihnen Frachtgeschäfte angeboten. Nehmen Sie sie an?

Sie haben die Fracht übernommen, zur Kontrolle bekommen Sie die Positionsliste Ihrer Schiffe angezeigt. Wenn Sie ein Schiff umdirigieren wollen, setzen Sie den Zeiger einfach auf den Zielhafen hinter dem Kürzel des entsprechenden Schiffes und drücken sooft den Taster, bis der gewünschte Zielhafen angezeigt wird.

Preise und Warenmengen schwanken in den verschiedenen Häfen nach der Marktlage. Sie müssen also ein waches Auge auf die Entwicklung haben, wenn Sie billig ein- und teuer verkaufen wollen...

Der Markt

Hier kaufen und verkaufen Sie. Von Ihrem Gespür für den Markt hängt es ab, ob Sie die richtige Ladung erwischen. Haben Sie für ein günstiges Angebot gerade keinen Frachtraum zur Verfügung, können Sie die Waren auch einlagern. Doch achten Sie auf die Lagerkosten (10DM/t), die einen hübschen Gewinn schnell wieder aufgefressen hat.

Die Aktienkurse

Je höher der Balken, desto besser geht es der Firma. Desto teurer sind natürlich auch die Aktien. Und eines Ihrer Ziele ist es ja, die Aktienmehrheit Ihrer Firma zu erlangen.

Die Werft

Schon bald werden Sie weitere Schiffe für Ihre Reederei brauchen. Sechs verschiedene Schiffstypen stehen zur Auswahl:

Frachtdampfer	1000-3000t	
Frachtschiff	4000-6000t	
Großes Frachtschiff	7000-9000t	
Kombi-Schiff	6000-8000t	200-400 Kabinen
Tankschiff	4000-9000t	
Passagierschiff		300-800 Kabinen

Bei der Bestellung müssen 20% des Kaufpreises angezahlt werden, die Restsumme wird bei der Übergabe fällig. Der Schiffspreis muß durch Ihr Barvermögen (Aktienwerte, Warenwerte und Bargeld) gedeckt sein.

Preise

Folgende Waren werden gehandelt:

Weizen	[Wei]	Erdöl	[Erd]
Kaffee	[Kaf]	Tee	[Tee]
Kakao	[Kak]	Reis	[Rei]

Folgende Häfen können angelaufen werden:

Hamburg	New York	Honduras
Rio	Accra	Kapstadt
Mombasa	Bombay	Kalkutta
Perth	Hongkong	Peking
Houston	Caracas	Bahrein

Setzen Sie den Zeiger auf die Zeile über den Zielhäfen und drücken Sie Return um ins Hauptmenü zurückzukehren.

Die Börse

In der Börse haben Sie die Möglichkeit, Aktien der eigenen oder der Konkurrenzfirmen zu kaufen oder zu verkaufen. Wählen Sie die gewünschte Reederei und drücken Sie den Taster. Nachdem Sie sich für Kauf oder Verkauf entschieden haben, werden Sie nach der Zahl der Aktien gefragt, die Sie erwerben bzw. veräußern wollen. Setzen Sie den Zeiger auf die entsprechende Stelle (links/rechts) und ändern Sie dann den Wert (hoch/runter).